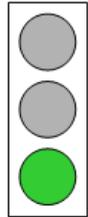


MANTODE



Kurzbeschreibung: Mantoden sind Humanoiden mit körperlichen Eigenschaften von Schreckfangkrebse. Herausragend an ihnen ist der linke Arm, der eine Schere darstellt. Mantoden sind submarine Lebewesen, die einen brummigen, aber auch gemütlichen Eindruck vermitteln.

Klasse: Aquanoid



Gestalt: Mantoden stellen eine Mischung aus Krebs und Mensch dar. Ihre Kopfform ist breit und flach, zwei breite Augen stechen hervor. Über den Augen befinden sich zwei Fühler. Im Mund befinden sich kleine Zähnchen und vier größere Werkzeugzähne. Ihre Haut ist gräulich. Mantoden haben zwei verschiedene Arme. Der rechte Arm ist mit einer Hand ausgestattet, der linke Arm ist eine große krebserartige Schere. Mit dieser Schere kann die Mantode auf massive Weise Dinge durchkneifen und zerdrücken und sie kann damit zuschlagen. Die Haut der Mantoden hat einen chitinartigen Zellstoff, der sie vor umweltbedingten Einflüssen schützt. Der Torso besitzt außerdem einen schützenden Chitinpanzer. Weibliche Mantoden sind etwas größer als die männlichen.

Wesen: Mantoden machen anfangs einen brummeligen, aber auch gemütlichen Eindruck. Sie scheinen ihr Leben zu genießen und sind ein wenig arbeitsfaul. Sie sind ein geselliges Volk, die mit den Lasten des Lebens locker umgehen. Sie greifen wenig in die politischen Veränderungen ihrer Umwelt ein, sondern lassen geschehen, was geschehen soll. Mantoden sind recht friedlich und besonnen. Sie wirken wie alte, weise Leute, die ihre Handlungen erst überdenken. Da sie auch ein wenig älter als andere Humanoiden werden können, bringen sie ihre Erfahrungen auch gerne ins Gespräch ein. Mantoden wissen, dass sie eine aussterbende Spezies sind und haben sich daran gewöhnt. Sie blicken ihrem Schicksal gelassen entgegen.

Sprache: Mantode reden mantodisch. Eine Sprache, die von leichten zutschenden und schnalzigem Lauten durchzogen ist. Unter Wasser entfaltet sich ihre Sprache über viele Meter. Als Fremdsprache beherrschen die Mantoden zuerst die piscavische Sprache.

Namen: Mantoden haben gemütliche Namen wie Knut oder Geralda.

Lebensweise: Mantoden ernähren sich von Fischen, Algenarten, Muscheln und was das Meer sonst noch an Köstlichkeiten hergibt. Sie essen kein Fleisch von Landlebewesen. An Getränken nehmen sie fast alles zu sich, wobei sie meistens Wasser trinken. Mantoden können Alkohol trinken, tun es aber selten. Die Fortpflanzung geschieht nach üblicher Paarung und Befruchtung. Mantoden gehen dauerhafte Partnerschaften ein. Das Weibchen kann nur einmal in ihrem Leben Kinder zur Welt bringen. Sie legt dafür aber bis zu 6 Eier, die im Wasser ausgebrütet werden. Die Brutzeit beträgt 50 Tage. Die einst so gefährliche Brutzeit, in der die Mutter die Brut schützen musste, während der Vater seine Frau versorgte, wurde durch die moderne Technologie wesentlich verändert. Die Eier können heute in technisch überwachten Brut-Aquarien gelegt werden. Die Mantodenbabys sind in ihren ersten Monaten noch Larven und sehr sensibel und durch Umwelteinflüssen noch sehr gefährdet. Ihr Chitinpanzer bildet sich erst allmählich aus.

Lebensraum: Der Heimatort der Mantoden ist der wasserreiche P2-Klasse-Planet Cymophan, der sich im Miranda-Sektor befindet. Seitdem die Mantoden ihren Planeten verlassen können, beteiligen sie sich am kosmischen Fortschritt und leben auch an unterschiedlichen Orten des Universums. Die Mantoden, die in der piscavischen Unterwasserwelt von Cymophan integriert sind, sind seit der Kosmischen Epoche auch Teil der Allianz geworden. Auf Cymophan leben nur noch knapp 150.000 Mantoden in der riesigen piscavischen Unterwasserwelt Visala Kanu. Die Hauptstadt heißt Ssgalitra und ist piscavisch geprägt.

Geschichte: Vor Jahrhunderten haben die Mantoden und die Piscaven im Meer des Planeten Cymophan große Kriege geführt. Die Piscaven gewannen diese Kriege und die Mantoden wurden dadurch sehr dezimiert. An diese Zeit erinnern lediglich noch Aufzeichnungen. Die restlichen Mantoden sind dann von der Bevölkerung der Piscaven aufgenommen worden. Aufgrund ihrer dezimierten Größe sind sie jedoch ein aussterbendes Volk geworden. Während der Interstellaren Epoche sind die Mantoden und Piscaven von den Raumfahrern des Planeten Smaragd entdeckt worden. Die Zivilisation der Mantoden und Piscaven war bereits sehr fortgeschritten, aber kaum auf das ländliche Leben ausgeweitet und überhaupt nicht auf Raumfahrt ausgerichtet. In der Kosmischen Epoche wurde der Planet dann Teil der Allianz. Die Mantoden sind seitdem auch im Weltall anzutreffen. Sie reisen mit Raumschiffen durch das Universum oder besiedeln andere wasserreiche Monde und Planeten. Im Jahr 115 übernahm die Mantode Xerzeng das Kanzleramt der Allianz. Der Geheimdienst der Allianz und die Legaten deckten bald auf, dass es sich bei Xerzeng um einen Negaten handelte, der dem Allianzstaat innenpolitisch große Schäden zufügte. Xerzeng tauchte unter und ein neuer Kanzler musste gewählt werden.

Rituale: Jährlich finden für die Mantoden die so genannten Chill-Days statt. Dabei handelt es sich um eine Woche, in der die Mantoden ihre Arbeit niederlegen und ihr Leben in bewusster Ruhe genießen wollen. Ansonsten beteiligen sich die Mantoden am jährlichen piscavischen Weltfest, bei dem über mehrere Tage alles besonders geschmückt wird und die Natur gefeiert wird. In diesen Tagen werden auch Vorträge über den Artenbestand der Meere gehalten.

Image / Rollenspiel: Mantoden haben weltweit einen guten Ruf und gelten als ruhige und beruhigende Vertreter in der Gesellschaft. Mit einem zornigen Mantoden sollte man sich allerdings auch nicht anlegen, weil sie nämlich ordentlich zuschlagen können.

Fähigkeiten: Die Mantoden sind Wasserlebewesen und entwickeln im Wasser große Kräfte, außerdem können sie unter Wasser atmen. Dafür stehen sie in der Gefahr auszutrocknen, wenn sie ihrem Körper zu lange Wasser vorenthalten haben. Sie können großen gravitativen Druck aushalten, weil sie das Leben in Meerestiefen gewohnt sind. Sie besitzen einen Scherenarm, der schweren Schaden verursachen kann und einen Chitinpanzer, der ihren Oberkörper schützt, sowie einen chitinartige Zellstoff, der sie vor geringen Strahlungen schützt.

Regelhinweise:

- Im Wasser:
 - Mantoden können unter Wasser atmen. Jedoch nur bis zu einer Tiefe von 200 m, also bis zum Tiefseebereich Mesopelagial, denn bis dorthin ist der Sauerstoffanteil für Mantoden noch vorhanden. Um weiter zu tauchen benötigen Mantoden also auch Taucherausrüstungen.
 - Mantoden verlieren nach einem Tag, in dem sie sich nicht im Wasser aufhalten, – 1 LE und – 1 VIT. Der Abzug bleibt bestehen und kann sich durch die Tage verstärken, bis die Mantode wieder im Wasser ist. Dann regenerieren die Werteverluste nach den üblichen Regeln.
 - Mantoden können in einer Aktion 3 x soweit schwimmen und tauchen.
 - Wird die Mantode überwiegend mit Wasser benetzt, erhält sie + 2 LE, + 2 VIT, + 2 REFL und + 2 ST. Dieser Effekt ist nur einmal am Tag möglich und die Werte regenerieren sich nach einer Stunde um je einen Punkt.
 - Die Mantode kann unter Wasser sehen und hören und erleidet dort keine negativen WM.

- Druck: Mantoden erleiden durch die Schwerkraft nicht so schwere Abzüge wie Land-Humanoiden. Sie können 10fach mehr Druck aushalten.
Ein Land-Humanoid erleidet bei + 0,1 GRAV sofort und einen Tag lang – 1 LE, – 1 REFL, – 1 VIT und – 1 WM auf alle TW.
Wasser-Humanoiden erleiden nur 10 % der Abzüge. + 0,1 GRAV würde ihnen also noch gar nichts ausmachen. Erst bei einem Druck von 0,5 GRAV würden sie durch das Aufrunden – 1 LE, – 1 REFL, – 1 VIT und – 1 WM auf alle TW erhalten.
Auf diese Weise können Mantoden nicht bloß enorme Wassertiefen aushalten, sondern sind auch ideal auf fremden Gestirnen mit schwerer Gravitation einsetzbar. Ebenso stellen auch die Schubkräfte in Raumschiffen bei höheren Antriebssystemen für sie kaum Probleme dar.

Zu den Wassertiefen: Ab 10 m Wassertiefe herrscht GRAV + 0,1, ab 20 m Wassertiefe GRAV + 0,2 usw. Siehe dazu auch unter Sonderregeln unter „Druck und Schwerkraft“!
Die piscavischen Unterwasserstädte befinden sich in einer Wassertiefe von 100 – 500 m. Ab 200 m Tiefe beginnt die dunkle Tiefenzone, in der auch die Pflanzen stark abnehmen. Die obersten Eingänge der Städte sind oft in einer Wassertiefe von 50 m angebracht. Für Sporttaucher ist dies schon eine problematische Tiefe, weil sich ab 60 m Tiefe der Sauerstoff in den Behältern aufgrund des Drucks toxisch wird. Einige Unterwasserstädte haben aber auch noch tiefere Abschnitte. Um den Druck zwischen den Zonen auszuhalten, halten sich Humanoiden eine ¼ Std. lang in Druckschleusen auf, in der die Körper der Dekompression ausgesetzt werden und sie danach die schwerere Druckzone aushalten können.

- Kälte und Wärme: Die meisten Humanoiden leben in einem Temperaturbereich von 15 – 25 °. Wird es kälter oder wärmer, kann das dem Körper schaden (siehe Sekundärregeln, „Hitze und Kälte“!)
 - Mantoden haben allerdings dagegen eine Komfortzone von – 10 ° bis + 25 °.

- Chitinpanzer: Ihr chitinartiger Zellstoff schützt vor leichter atomarer Strahlung (1 Std. lang) und vor Hitze. Er schützt die Mantode außerdem am Torso, also am kompletten Rücken, am Bauchbereich und am Oberkörper mit + 1 BS und + 2 RS.

- Schere: Mit dem Scherenarm können Mantoden Dinge eindrücken oder zerschmettern. Der Scherenarm richtet durchs Zuschlagen 5 / 6 / 6+W6 TP an. Hierfür muss der TW auf NK gelingen. Zum Zerkneifen muss ihm der TW auf FM gelingen und das richtet 5 / 6 / 6+W12 TP an.

- Strahlung: Der Zellstoff der Mantode schützt 1 Std. lang vor leichter atomarer Strahlung.

- SINN: Im tiefen Meer kann es düster bis dunkel werden. Im Düstern erhält die Mantode keine negativen WM und das gilt auch für das Leben an Land.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 20 Jahre	6 = 45 Jahre	11 = 90 Jahre	16 = 130 Jahre
2 = 25 Jahre	7 = 50 Jahre	12 = 100 Jahre	17 = 135 Jahre
3 = 30 Jahre	8 = 60 Jahre	13 = 110 Jahre	18 = 140 Jahre
4 = 35 Jahre	9 = 70 Jahre	14 = 120 Jahre	19 = 145 Jahre
5 = 40 Jahre	10 = 80 Jahre	15 = 125 Jahre	20 = 150 Jahre

- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,72 m	11 = 1,78 m	16 = 1,86 m
2 = 1,60 m	7 = 1,74 m	12 = 1,79 m	17 = 1,88 m
3 = 1,65 m	8 = 1,75 m	13 = 1,80 m	18 = 1,90 m
4 = 1,68 m	9 = 1,76 m	14 = 1,82 m	19 = 1,95 m
5 = 1,70 m	10 = 1,77 m	15 = 1,84 m	20 = 2 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 – 9	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter hat Kontakt in eine Großfamilie hinein, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	Freie Wahl!

...

W20	Partnerschaft
1 – 5	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
9 – 11	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammen leben.
12 – 14	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Der W20 entscheidet hier erneut darüber, wie seine Homosexualität ausgelebt wird, also ob er einen, wechselnde oder keinen Partner hat, Ehepartner oder eine Affäre. In entsprechenden Kulturen und Kreisen kann die homosexuelle Liebschaft problemlos gelebt werden, während es in anderen sogar gefährlich sein kann.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Spezies angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 40 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Spezies ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu Talenten	
Glück	5	<ul style="list-style-type: none"> Die Werte in den Klammern stellen die veränderten Werte dar, wenn die Mantode übermäßig mit Wasser benetzt wird. Diese regenerieren stündlich um je einen Punkt. Diese Möglichkeit hat die Mantode einmal am Tag. LE und VIT: Nach einem Tag an Land sinken LE und VIT - 1. Im Wasser regenerieren diese Verluste nach üblichen Regeln. 	
Lebensenergie	7 (+2)		
Mut	5		
Psinetik	/		
Vitalität	5 (+2)		
Willensstärke	5		
<ul style="list-style-type: none"> Schwimmen: Im Wasser erhält die Mantode keine negativen WM. Sie schwimmt 3 x so schnell. Sinnesschärfe: Die Mantode kann im Wasser sehen und hören und erhält keine negativen WM. Ebenso kann sie im Düstern sehen und erhält dort keine negativen WM. 			

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Boarden	5
Feinmotorik	3
Fliegen	/
Klettern	5
Reiten	3
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	7
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	3
Werfen / Fangen	5

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	5
Elektrik	3
Handeln	5
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	5
Landwirtschaft	5
Mechanik	5
Viehzucht	5

Wissenstalente	
Astronomie	5
Botanik	5
Geschichte	5
Humanologie	5
Informatik	5
Intelligenz	5
Jura	5
Kommunik.-technik	5
Kunst	5
Mathematik	5
Medizin	5
Naturwissenschaften	5
Parapsychologie	5
Pharmazie	5
Profiling	5
Psychol. / Pädagogik	5
Raumschiffkunde	3
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Waffenkunde	5
Zoologie	7

?	
---	--

Körperliche Talente	
Aussehen	5
Motorik	5
Reflex	5 (+2)
Saufen	5
Scitech	5
Sinnesschärfe	5
Stärke	5 (+2)

Kampftalente	
Artillerie	5
Fernkampf	5
Kampfkunst	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	7
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	5
Charisma	5
Erste Hilfe	3
Etikette	5
Fischen	10
Instinkt	5
Jagen	5
Lügen	5
Malen / Zeichnen	5
Musik	5
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Spuren	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	3
Verstecken	5

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	3
Kanu	5
Motorräder	3
Nautik	7
Navigation	5
Panzer	3
Raumschiffführung	3
Robale	3
Sphäriker	5